



Fascicule Technique et Administratif de l'Arbitrage Mosellan Saison 2017 - 2018

**COMMISSION
DÉPARTEMENTALE
DES ARBITRES**



samedi	20	Janvier	22			17	MR						20
dimanche	21	Janvier											21
mardi	23	Janvier						1/16 F					23
mercredi	24	Janvier						1/16 F					24
vendredi	26	Janvier		23	MR								26
samedi	27	Janvier	23			MR	16						27
dimanche	28	Janvier							MR	MR			28
Février													
vendredi	2	Février		24	20								2
samedi	3	Février	24			18	17						3
dimanche	4	Février							14	MR	MR	MR	4
mardi	6	Février						1/8 F					6
mercredi	7	Février						1/8 F					7
vendredi	9	Février		25	21								9
samedi	10	Février	25			19	18		1/16F	MR	MR	MR	10
dimanche	11	Février											11
vendredi	16	Février		26	22								16
samedi	17	Février	26			20	19						17
dimanche	18	Février							15	12	12	12	18
vendredi	23	Février		27	23								23
samedi	24	Février	27			MR	MR						24
dimanche	25	Février							16	13	13	13	25
mardi	27	Février						1/4 F					27
mercredi	28	Février						1/4 F					28
Mars													
vendredi	2	Mars		28	MR								2
samedi	3	Mars	28			21	20						3
dimanche	4	Mars						1/8F	MR	MR	MR	MR	4
vendredi	9	Mars		29	24								9
samedi	10	Mars	29			22	21						10
dimanche	11	Mars							17	14	14	14	11
vendredi	16	Mars		30									16
samedi	17	Mars	30			23	22						17
dimanche	18	Mars							18	15	15	15	18
mardi	20	Mars			MR								20
mercredi	21	Mars				MR							21
vendredi	23	Mars			26								23
samedi	24	Mars				24	23						24
dimanche	25	Mars							19	16	16	16	25
vendredi	30	Mars		31	27								30
samedi	31	Mars				MR	MR						31
Avril													
dimanche	1	Avril	31					1/4F	MR	MR	MR	MR	1
lundi	2	Avril											2
vendredi	6	Avril		32	28								6
samedi	7	Avril	32			25	24						7
dimanche	8	Avril							20	17	17	17	8
vendredi	13	Avril		33	29								13
samedi	14	Avril	33			26	25						14
dimanche	15	Avril							21	18	18	18	15
mardi	17	Avril						1/2F					17
mercredi	18	Avril						1/2F					18
vendredi	20	Avril		34	30								20
samedi	21	Avril	34			27	26						21
dimanche	22	Avril							22	MR	MR	MR	22
mercredi	25	Avril							MR				25
vendredi	27	Avril		35	31								27
samedi	28	Avril	35			28	27						28
dimanche	29	Avril							23	19	19	19	29
Mai													
mardi	1	Mai					MR						1
vendredi	4	Mai		36	32								4
samedi	5	Mai	36			MR	28						5
dimanche	6	Mai						1/2F	MR	MR	MR	RM	6
mardi	8	Mai					MR	Finale					8
jeudi	10	Mai											10
vendredi	11	Mai		37	33								11
samedi	12	Mai	37			29	29						12
dimanche	13	Mai							24	20	20	20	13
vendredi	18	Mai		38	34								18
samedi	19	Mai	38			30	30						19
dimanche	20	Mai							25	21	21	21	20
lundi	21	Mai											21
mardi	22	Mai		Bar. L2/Na.									22
mercredi	23	Mai	Bar. L1/L2										23
dimanche	27	Mai	Bar. Retour	Bar. Retour					26	22	22	22	27
Juin													
vendredi	1	Juin											1
samedi	2	Juin						Finale					2
dimanche	3	Juin											3
vendredi	8	Juin											8
samedi	9	Juin											9
dimanche	10	Juin											10

Vacances scolaires 2017/2018	Toussaint	du 21 oct 2017 au 6 nov 2017
	Noël	du 23 dec 2017 au 8 janv 2018
	Hiver	du 24 fev 2018 au 12 mars 2018
	Printemps	du 21 avril 2018 au 7 mai 2018

samedi	27	Janvier																	27
dimanche	28	Janvier								Elim. Futsal									28
Février																			
samedi	3	Février																	3
dimanche	4	Février		1/32 F															4
samedi	10	Février																	10
dimanche	11	Février								Finale Futsal									11
samedi	17	Février																	17
dimanche	18	Février																	18
samedi	24	Février						13	10				13	10	10				24
dimanche	25	Février		1/16 F	12	10					14								25
Mars																			
samedi	3	Mars																	3
dimanche	4	Mars			13														4
samedi	10	Mars						14	11				14	11	11		1	1	10
dimanche	11	Mars			14	11						15							11
samedi	17	Mars						MR	MR	1/8 F			MR	MR	MR	1/8 F	2	2	17
dimanche	18	Mars		1/8 F	MR	MR	1/8 F					MR							18
samedi	24	Mars						15	12				15	12	12		MR	MR	24
dimanche	25	Mars			15	12						16							25
samedi	31	Mars						MR	MR	1/4 F			MR	MR	MR	1/4 F	3	3	31
Avril																			
dimanche	1	Avril		1/4 F	MR	MR	1/4 F					MR							1
samedi	7	Avril						16	13				16	13	13		4	4	7
dimanche	8	Avril			16	13						17							8
samedi	14	Avril						17	14				17	14	14		5	5	14
dimanche	15	Avril		1/2 F	17	14						18							15
samedi	21	Avril						18	15				18	15	15		6	6	21
dimanche	22	Avril			18	15						19							22
samedi	28	Avril						19					19				MR	MR	28
dimanche	29	Avril			19							MR							29
Mai																			
mardi	1	Mai						MR	MR	MR	MR	MR	MR	MR	MR	MR			1
samedi	5	Mai											20	16	16		MR	MR	5
dimanche	6	Mai			20	16						20							6
mardi	8	Mai		FINALE	MR	MR	1/2 F	MR	MR	1/2 F			MR	MR	MR	1/2 F			8
jeudi	10	Mai			MR	MR	MR	MR	MR	MR			MR	MR	MR	MR			10
samedi	12	Mai						21	17				21	17	17		7	7	12
dimanche	13	Mai			21	17						21							13
samedi	19	Mai						MR	MR	MR			MR	MR	MR	MR	8	8	19
dimanche	20	Mai			MR	MR	MR					MR							20
samedi	26	Mai						22	18				22	18	18		9	9	26
dimanche	27	Mai			22	18						22							27
Juin																			
samedi	2	Juin																	2
dimanche	3	Juin					FINALE									FINALE			3
samedi	9	Juin																	9
dimanche	10	Juin																	10
samedi	16	Juin																	16
dimanche	17	Juin																	17

Vacances scolaires 2017/2018	Toussaint	du 21 oct au 6 nov
	Noël	du 23 dec au 8 jan
	Hiver	du 24 fev au 12 mars
	Printemps	du 21 avril au 7 mai

CALENDRIER GENERAL SENIORS - SAISON 2017 - 2018

Dates		D1 Uniassurance	D2, D3 et D4	Coupe de Moselle	Coupe Réserves	Coupe de France	Coupe de Lorraine
AOÛT							
Samedi	12	Champ.Moselle					
Mardi	15	Champ.Moselle					
Dimanche	20					2 T	
Dimanche	27			2ème tour			
SEPTEMBRE							
Dimanche	3	1	1				
Dimanche	10	MR	MR	MR	1er tour	3T	1T
Dimanche	17	2	2				
Dimanche	24	MR	MR	MR	2ème tour	4T	2T
OCTOBRE							
Dimanche	1	3	3				
Dimanche	8	MR	MR	3ème tour	3ème tour	5T	3T
Dimanche	15	4	4				
Dimanche	22	5	5			6T	
Dimanche	29	6	6				
NOVEMBRE							
Dimanche	5	7	7				
Dimanche	12	MR	MR	MR	MR	7T	4T
Dimanche	19	8	8				
Dimanche	26	9	9				
DECEMBRE							
Dimanche	3	MR	MR	32ème	Tour Préliminaire	8T	1/32F
Dimanche	10	10		MR	MR		
Dimanche	17	MR		MR	MR		
TREVE HIVERNALE du 18.12.17 au 16.02.18							
FEVRIER							
Dimanche	18	MR		16ème	16ème		
Dimanche	25	11	MR	MR	MR		
MARS							
Dimanche	4	12	MR	MR	8ème		8ème
Dimanche	11	13	10				
Dimanche	18	14	11				
Dimanche	25	15	12				
Samedi Pâques	31	MR	MR				
AVRIL							
Lundi Pâques	2	MR	MR	8ème	1/4		1/4
Dimanche	8	16	13				
Dimanche	15	17	14				
Dimanche	22	18	15				
Dimanche	29	19	16				
MAI							
Mardi	1	MR	MR	MR	MR		
Dimanche	6	20	MR	Tirage au sort (FC Metz - Angers)			1/2
Mardi	8	MR	MR				
Jeudi Ascension	10	MR	MR	1/4			
Dimanche	13	21	17				
Lundi Pentecôte	21			1/2	1/2		
Dimanche	27	22	18				
JUIN							
Samedi	2						Finale
Dimanche	3			1er T 18/19			
Dimanche	10			Finale	Finale		
Dimanche	17						
Rentrée 2017 : lundi 04 septembre 2017							
Vacances 2017/2018		Toussaint : du 21/10 au 06/11/2017 Noël : du 23/12 au 08/01/2018 Hiver : du 24/02 AU 12/03/2018 Printemps : du 21/04 au 07/05/2018					

CALENDRIER GENERAL JEUNES - SAISON 2017 - 2018

Dates	U19	U18	U17	U15	U13	Festival U13	Festival Réserves U13	Coupe Moselle	Coupe Réserves	Coupe Ligue
SEPTEMBRE										
Samedi	2									
Dimanche	3									
Samedi	9			1		1				
Dimanche	10				1					1er Gambardella
Samedi	16	2	2	2		2				
Dimanche	17				2					
Samedi	23	MR	MR	MR		MR	1er T	1 T aller		1er tour
Dimanche	24				MR					1er tour
Samedi	30	3	3	3		3				
OCTOBRE										
Dimanche	1				3					
Samedi	7	4	4	4		4				
Dimanche	8				4					
Samedi	14	MR	MR	MR		MR	2ème T	1 T retour	1	2ème tour
Dimanche	15				MR				1	2ème tour
Samedi	21	5	5	5		5				
Dimanche	22				5					
Samedi	28	1	1	MR		MR	3ème T	2T aller		
Dimanche	29				MR					
NOVEMBRE										
Samedi	4	9	9	9		MR	MR	MR		
Dimanche	5				9					
Samedi	11	MR	MR	MR		MR	MR	MR	2	32ème
Dimanche	12				MR				2	32ème
Samedi	18	6	6	6		6				
Dimanche	19				6					
Samedi	25	7	7	7		7				
Dimanche	26				7					
DECEMBRE										
Samedi	2	8	8	8		MR				
Dimanche	3				8					
Samedi	9	MR	MR	MR		MR			MR	1/16
Dimanche	10				MR				MR	1/16
samedi	16	MR	MR	MR		MR			32ème	3
dimanche	17				MR				32ème	3
Mercredi	20	MR	MR	MR		MR				
TREVE HIVERNALE du 21.12.17 au 23.02.18										
FEVRIER										
Samedi	24	1	1	1		1				
Dimanche	25				1					
MARS										
Samedi	3	MR	MR	MR		MR			MR	MR
Dimanche	4				MR				MR	MR
Samedi	10	2	2	2		2				
Dimanche	11				2					
Samedi	17	3	3	3		3				1/8
Dimanche	18				3					1/8
Samedi	24	4	4	4		MR		2T retour		
Dimanche	25				4		Finale Dep			
Samedi Pâques	31	MR	MR	MR	MR	MR			1/16	MR
AVRIL										
lundi Pâques	2	MR	MR	MR	MR				1/16	MR
Samedi	7	5	5	5		4	Finale Ter			1/4
Dimanche	8				5					
Samedi	14	6	6	6		5				
Dimanche	15				6					
Samedi	21	MR	MR	MR		6			1/8	MR
Dimanche	22				MR				1/8	MR
Samedi	28	MR	MR	MR		MR				
Dimanche	29				MR					
MAI										
Mardi	1	MR	MR	MR	MR	MR			MR	MR
Samedi	5	MR	MR	MR		MR	Finale Reg		MR	MR
Dimanche	6				MR				Tirage au sort FC Metz /Angers	
Mardi	8	7	7	7	MR	7				1/2
Jeudi Ascenc.	10	MR	MR	MR	7	MR				
Samedi	12	8	8	8		8				
Dimanche	13				8					
Samedi Pent	19	MR	MR	MR	MR	MR			1/4	1/4
Lundi Pentecote	21	MR	MR	MR	MR	MR			1/4	1/4
Samedi	26	9	9	9		9				Journée Féminines
Dimanche	27				9					
JUIN										
Samedi	2						Finale Nat	Finale Dep	1/2 finale	1/2 finale
Dimanche	3								1/2 finale	1/2 finale
Samedi	9									
Dimanche	10									
Samedi	16								Finale	Finale
Dimanche	17								Finale	Finale
Jours Fériés 2017										
		15-août		01-nov		11-nov				
Jours Fériés 2018										
		01-avr		01-mai		08-mai		10-mai		20-mai
Rentrée 2017 : lundi 04 septembre 2017										
Vacances 2017/2018		Toussaint : du 21/10 au 06/11/2017 Noël : du 23/12 au 08/01/2018 Hiver : du 24/02 AU 12/03/2018 Printemps : du 21/04 au 07/05/2018								

LES ÉCOLES D'ARBITRAGE ET LES PRÉPARATIONS DES CANDIDATS EN MOSELLE

Mesdames et Messieurs les Arbitres, retenez ces dates ... Et profitez du mieux possible de ces formations.

SCA DE FORBACH

Dates	MARIENAU Foyer à 19H00	GROS REDERCHING Mairie à 19H00	Préformations des Candidats
Septembre 17		Lundis 18 et 25	Petite Rosselle : stade à 9h00 Sept. 17 : Samedis 09 et 23 Oct. 17: Samedis 07, 14 et 21 Nov. 17: Samedis 04 et 18 Déc. 17: Samedis 02 et 09
Octobre 17	Mardi 03	Lundis 23 et 30	
Novembre 17	Mardi 07	Lundis 20 et 27	
Décembre 17	Mardi 05	Lundis 04 et 11	
Janvier 18	Stage des nouveaux arbitres, le Dimanche 14 au Foyer de Marienau		Formation accélérée en 3 jours à Petite Rosselle (stade) : de 7h30 à 17h00, les 23, 24 et 26 Octobre 2017
Février 18	Mardi 06		
Mars 18	Mardi 06	Lundis 19 et 26	
Avril 18	Mardi 03	Lundis 16 et 23	

SCA DE HAYANGE

GUENTRANGE Salle de Réunion du Stade à 18H30	Préparation des candidats et Écoles d'Arbitrage	Séances de préparation D2	Futsal (2 séances) GUENTRANGE 18H45
Septembre 17	Vendredis 08, 15 et 22 Lundis 18 et 25		Vendredis 30 Sept. et 06 Oct. 17
Octobre 17	Lundis 16 et 23 Vendredis 13, 20 et 27	Lundis 02 et 09 Mardis 10, 17, 24 et 31	
Novembre 17	Lundis 06, 13, 20 et 27 Vendredis 03, 10, 17 et 24	Mardi 07 Lundis 13 et 20	Préparations pour les candidats JAL et L3 A partir du mois d'Octobre, le calendrier sera élaboré ultérieurement
Décembre 17	Lundis 04, 11 et 18 Vendredis 01, 08 et 15		
Janvier 18	Lundis 08, 15 et 22 Vendredis 05, 12 et 19		

SCA DE METZ

METZ District Mosellan de Football à 18H15	Préparation des candidats	Ecoles d'arbitrage	Futsal (séance unique)
Septembre 17	Vendredi 29	Vendredi 29	District Mosellan de Football à 18H15 Vendredi 10 Novembre 2017 (sur convocation)
Octobre 17	Vendredi 20	Vendredi 20	
Novembre 17	Vendredi 10	Vendredi 10	
Décembre 17	Vendredi 01	Vendredi 01	
Mars 18		Vendredi 23	
Avril 18		Vendredis 06 et 20	

SCA DE SARREBOURG

Dates	DIEUZE à 19H00 Centre Social chemin du calvaire	SARRALTROFF à 19 heures Salle de l'Auberge au Lion d'Or
Septembre 17	Vendredi 15	Vendredis 01 et 29
Octobre 17	Vendredi 20	Vendredi 27
Novembre 17	Vendredis 03 et 24	Vendredi 17
Décembre 17	Vendredi 15	Vendredi 08
Mars 18	Vendredi 30	Vendredi 23

En raison du nombre important de modifications des Lois du Jeu, et en l'absence des circulaires de la DTA au 15 Août, il est décidé de publier le livret explicatif de la DTA dans ce fascicule de la CDA.

Attention toutefois aux mauvaises interprétations : tous les détails techniques vous seront fournis lors de vos stages de rentrées en SCA, CDA ou CRA.

RAPPELS IMPORTANTS

**Cette feuille de match "Papier" est appelée à DISPARAITRE.
La FMI (Feuille de Match Informatisée) est généralisée pour l'ensemble des compétitions Seniors et Jeunes, tant en Ligue qu'en District
Des rappels de formations auront lieu au cours de cette saison
Stages de rentrée et écoles d'arbitrage ...**

Le « Compte FFF » permet de saisir vos **indisponibilités**.

Néanmoins, il demeure nécessaire et **OBLIGATOIRE**, d'en informer par mail votre ou vos secrétaires de désignations SCA, CDA ou CRA

Grâce à la mise en place des rapports disciplinaires informatisés et uniformes, le nombre de rapports manquants va en décroissant. Quelques anomalies restent d'actualité et assombrissent les bonnes habitudes de beaucoup d'entre vous.

- tout d'abord, lorsque vous vous déplacez et que le **terrain est impraticable** (avec ou sans présentation d'arrêté municipal), vous devez absolument être en mesure d'inscrire sur la feuille de match papier votre avis sur l'état du terrain.

Même si vous avez écrit cet avis, il est nécessaire de faire un rapport explicatif.

Par contre, inutile de récupérer l'arrêté municipal

- ne pas utiliser la FMI, mais faire une feuille de match PAPIER, plus rapport complémentaire
- si vous êtes arbitre assistant et qu'un incident (exclusion ou autre) se déroule près de votre zone, il vous est expressément demandé de faire également un rapport en plus du central, qui devra dans tous les cas en faire un.
- Les rapports doivent nous parvenir dans les 48h00 : MM. Barrat et Merulla

Il est demandé à tous les arbitres et membres de CDA/SCA de faire un rapport circonstancié DANS TOUS LES CAS de rencontres où il y a eu une anomalie quelconque, ceci, afin de ne pas réclamer de rapport plusieurs semaines après les faits – Match arrêté, absence d'équipe(s), procédure d'urgence, terrain impraticable, toutes les rencontres n'ayant pas eu leur durée réglementaire ...

Connaissez-vous les Secrétaires de la CDA et des SCA ?



R. BECKER
SCA Forbach



J. BRILLOUET
SCA Metz



F. BARRAT
CDA 57



J. GRANDFIERRE
SCA Hayange



JLBELC OUR
SCA Sarrebourg

Commission Fédérale des Arbitres



Direction Technique de l'Arbitrage

Section "Lois du Jeu"

- Modifications aux Lois du Jeu – Juillet 2017 -

Modifications aux Lois du Jeu 2017



***Des ajustements par rapport
aux nombreuses modifications de 2016***



Généralités

Modifications possibles de "certaines sections organisationnelles des Lois du Jeu pour le football dont les Fédérations sont responsables"

- ☛ *Durée de deux périodes de prolongations égales*
- ☛ *Exclusions temporaires (prisons) à la place de certaines ou tous les motifs d'avertissement*
- ☛ *Nombre maximal de 5 remplacements (à l'exception de l'équipe évoluant dans la plus haut division du pays ou des équipes internationales A)*



Loi 3 – Joueurs

Nombre de remplacements

- ☛ *Jusqu'à 5 maximum*
- ☛ *Déterminé par les Fédérations*
- ☛ *A l'exception de la plus haute division nationale (H et F) ainsi que les équipes internationales A (restent à 3 remplacements)*



Loi 3 – Joueurs

Identification des joueurs (1/2)

- ☞ *Identification via la Feuille de Match Informatisée*
- ☞ *À défaut, présentation de licences dématérialisées via "footclubs Compagnon"*



Loi 3 – Joueurs

Identification des joueurs (2/2)

- ☞ *À défaut, présentation d'une ou plusieurs licences imprimées en début de saison par le club, sur papier libre. Dans ce cas :*
 - ☞ *Pas nécessaire de présenter un certificat médical ni la demande de licence complétée dans la partie relative au contrôle médical*
 - ☞ *L'arbitre doit se saisir de cette licence imprimée et l'envoyer avec son rapport même si le club adverse ne dépose pas de réserve*
- ☞ *À défaut de licence imprimée, possibilité de présenter, comme auparavant :*
 - ☞ *Une pièce d'identité avec photo (ou la copie si elle permet d'identifier = pièce non officielle)*
 - ☞ *La demande licence de la saison en cours avec la partie contrôle médical complétée ou un certificat médical de non contre-indication*
 - ☞ *Si une pièce non officielle est présentée : saisie par l'arbitre uniquement en cas de réserve*



Loi 3 – Joueurs

Procédure de remplacement

- ☞ ***S'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain***
- ☞ ***Joueur sorti devient un remplacé***
- ☞ ***Remplaçant devient joueur et peut procéder à toute remise en jeu***

☞ ***Formulation plus claire (aucun changement en termes d'application pratique)***



Loi 3 – Joueurs

Permutation avec le gardien de but

Sans l'accord de l'arbitre

- ☞ ***Laisser le jeu se poursuivre***
- ☞ ***Avertir les deux joueurs au 1^{er} arrêt de jeu sauf :***
 - ***Si la permutation a eu lieu à la mi-temps (y compris la mi-temps des prolongations)***
 - ***Ou pendant la période entre la fin du match et le début des prolongations et/ou les tirs au but***



Loi 3 – Joueurs

Joueur hors du terrain

Regagne le terrain sans l'autorisation de l'arbitre

- ☞ **Interrompre le jeu** (mais pas immédiatement si le joueur n'entrave pas le déroulement du jeu ou un officiel de match ou si la règle de l'avantage peut être appliqué)

☞ ...

Si l'arbitre arrête le jeu

- ☞ **Si interférence** : coup franc direct à l'endroit de l'interférence
- ☞ **Si pas d'interférence** : coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon



Loi 3 – Joueurs

But marqué avec personne supplémentaire sur le terrain

But marqué par une équipe comportant une personne supplémentaire

- ☞ **Un joueur, un remplaçant, un joueur remplacé, un joueur exclu ou un officiel de l'équipe marque le but :**

☞ **But refusé. C.F.D à l'endroit où se trouvait la personne supplémentaire**



Loi 4 – Equipements des joueurs

Couvre-chefs

Casquette du gardien de but

👉 *Les contraintes de la Loi 4 sur les couvre-chefs ne concernent pas cet équipement*



Loi 4 – Equipements des joueurs

Systemes de communication électronique

Les joueurs y compris les remplaçants et les remplacés

👉 *Ne sont pas autorisés à porter ou à utiliser tout forme de système électronique ou de communication*

Les Officiels d'équipe

👉 *Ne peuvent utiliser aucune forme de système de communication électronique*

➤ *sauf lorsque cela implique directement le bien-être ou la sécurité des joueurs*



Loi 5 – Arbitre

Décisions de l'Arbitre

☞ Les décisions de l'arbitre sur des faits en relations avec le jeu sont définitives, y compris la validation d'un but et le résultat du match.

➤ *Les décisions de l'arbitre et de tous les autres officiels de match doivent toujours être respectées*



Loi 5 – Arbitre

Mesures disciplinaires

L'arbitre est habilité à infliger des cartons jaunes et rouges et...

☞ *... lorsque le règlement de la compétition l'autorise, à exclure temporairement un joueur, à partir du moment...*

☞ *Approbation d'un protocole par la Fédération Nationale respectant des directives :*

- ☞ *Réservées aux joueurs*
- ☞ *Signal de l'arbitre*
- ☞ *Durée de l'exclusion temporaire*
- ☞ *Zone d'exclusion temporaire*
- ☞ *Faute commise pendant une exclusion temporaire*
- ☞ *Autres mesures disciplinaires*
- ☞ *Système d'exclusion temporaire (pour tout ou partie des motifs d'avertissement)*



Loi 5 – Arbitre

Mesures disciplinaires

☞ **Prendre des mesures à l'encontre des officiels d'équipe qui n'auraient pas un comportement responsable et les exclure du terrain et de ses abords immédiats**

➤ **Un officiel d'équipe médical peut rester si l'équipe ne dispose d'aucune autre personne du corps médical et peut intervenir si un joueur a besoin d'une assistance médicale**



Loi 7 – Durée du match

Mi-temps

☞ **Les joueurs ont le droit à une pause entre les deux périodes ne dépassant pas 15 minutes**

➤ **Une courte pause rafraichissements est autorisée à la mi-temps des prolongations**



Loi 8 – Coup d'envoi et reprise du jeu

Coup d'envoi

A chaque coup d'envoi

☞ *Tous les joueurs, à l'exception du joueur donnant le coup d'envoi, doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain*

Il est possible de marquer un but à l'adversaire directement sur coup d'envoi

➤ *Si le ballon entre directement dans le but de l'exécutant, un corner est accordé à l'adversaire*



Loi 10 – Déterminer le résultat d'un match

Procédure **avant** le début des tirs au but

☞ *Un gardien de but n'étant plus en mesure de continuer avant ou pendant les tirs au but*

➤ *Peut être remplacé par un joueur ayant été retiré pour mettre le nombre de tireurs à égalité ou,*

➤ *Si son équipe n'a pas déjà épuisé le nombre maximum de remplacements autorisés, par un remplaçant désigné comme tel*

➤ *Le gardien remplacé ne pourra plus participer aux tirs au but ni exécuter de tir*



Loi 10 – Déterminer le résultat d'un match

Procédure **pendant** le début des tirs au but

☞ *Le tir est terminé lorsque le ballon arrête de bouger, est hors du jeu ou quand l'arbitre interrompt le jeu **pour une faute ; le tireur ne peut rejouer le ballon.***

☞ *Gardien commettant une faute obligeant le tir à être à nouveau exécuté :*

☞ *Avertissement au gardien*



Loi 10 – Déterminer le résultat d'un match

Procédure **pendant** le début des tirs au but

Tireur sanctionné pour une faute commise après que l'arbitre a signalé que le tir doit être exécuté

- ☞ *Tir considéré comme raté*
- ☞ *Avertissement au tireur*

Gardien et tireur commettant une faute en même temps

- ☞ *Tir manqué ou repoussé :*
 - *Tir à nouveau exécuté. Avertissement aux deux joueurs*
- ☞ *Tir marqué :*
 - *But refusé, tir considéré comme raté. Avertissement uniquement au tireur*



Loi 11 – Hors-jeu

Infraction de hors-jeu

"Repousser le ballon"

- ☞ *Consiste à intercepter, **ou à tenter d'intercepter**, le ballon qui se dirige vers le but avec n'importe quelle partie du corps à l'exception des mains ou des bras (sauf le gardien dans sa SdR)*



Loi 11 – Hors-jeu

Infraction de hors-jeu

Joueur revenant d'une position de hors-jeu ou se trouvant en position de hors-jeu

- ☞ *Se trouvant sur le chemin d'un adversaire et interfère avec le mouvement de l'adversaire vers le ballon :*

- ☞ *Considéré comme une infraction de hors-jeu si cela influence la capacité d'un adversaire à jouer ou disputer le ballon*
- ☞ *Si le joueur entrave la progression d'un adversaire et fait obstacle à la progression d'un adversaire (ex : bloque l'adversaire), la faute doit être sanctionnée conformément à la Loi 12*



Loi 11 – Hors-jeu

Infraction de hors-jeu

Joueur en position de hors-jeu se dirigeant vers le ballon avec l'intention de le jouer

☞ ***Est victime d'une faute avant de le jouer ou de tenter de le jouer, ou avant de disputer le ballon à un adversaire :***

☞ ***La faute est sanctionnée car elle s'est produite avant l'infraction de hors-jeu***



Loi 11 – Hors-jeu

Infraction de hors-jeu

Faute commise contre un joueur en position de hors-jeu

☞ ***Qui joue déjà ou tente déjà de jouer le ballon, ou qui le dispute à un adversaire :***

☞ ***L'infraction de hors-jeu est sanctionnée car elle s'est produite avant la faute***



Loi 12 – Fautes et Incorrections

Application de l'avantage

☞ *Pas d'application dans les situations impliquant une faute grossière, un acte de brutalité ou une faute passible d'un second avertissement à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine auquel cas :*

☞ *Exclusion au prochain arrêt à moins que le joueur joue ou dispute le ballon ou interfère avec un adversaire*

☞ *Auquel cas, interruption du jeu, exclusion et coup franc indirect*

☞ *À moins que le joueur n'ait commis une faute plus grave*



Loi 12 – Fautes et Incorrections

Coup franc indirect

Ajout d'un 5^{ème} cas de C.F.I. Lorsque le joueur :

☞ *Manifeste sa désapprobation en tenant des propos ou fait des gestes blessants, injurieux ou grossiers, ou d'autres infractions orales*



Loi 12 – Fautes et Incorrections

Avertissement...

... pour comportement antisportif

☞ ...

- ☞ *Touche le ballon de la main pour interférer dans une attaque prometteuse ou la fait échouer*
- ☞ *Commet une faute pour interférer dans une attaque prometteuse ou la faire échouer, sauf lorsque l'arbitre accorde un penalty pour une faute où le joueur a tenté de jouer le ballon*

☞ ...



Loi 12 – Fautes et Incorrections

Célébration d'un but

Un joueur doit être averti si :

- ☞ *Il grimpe sur les grilles entourant le terrain **et/ou s'approche des spectateurs d'une telle façon qu'il entraîne des problèmes de sécurité***
- ☞ *Il fait des gestes provocateurs, moqueurs ou offensants **ou agit de façon provocatrice, moqueuse ou offensante***
- ☞ *Il recouvre sa tête ou son visage d'un masque ou autre article analogue*
- ☞ *Il enlève son maillot ou s'en recouvre la tête*



Loi 12 – Fautes et Incorrections

Fautes passibles d'exclusion

☞ ...

☞ **Empêche de marquer un but** ou annihile une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant **globalement vers le but du joueur fautif** en commettant une faute passible d'un coup

☞ ...

Empêcher de marquer un but ou annihiler une occasion de but manifeste

☞ **Faute commise entraînant un penalty :**

☞ **Avertissement au fautif s'il a tenté de jouer le ballon**

☞ **Exclusion dans tous les autres cas (tenir, tirer ou pousser, aucune possibilité de jouer le ballon, etc.)**



Loi 12 – Fautes et Incorrections

Lancer

Faute liée à un jet d'objet (ou de ballon)

☞ **Dans tous les cas, l'arbitre doit prendre la mesure disciplinaire appropriée :**

☞ **Imprudence : avertir le fautif pour comportement antisportif**

☞ **Violence : exclure le fautif pour acte de brutalité**



Loi 12 – Fautes et Incorrections

Reprise du jeu

Après des fautes et incorrections > Ballon en jeu

☞ *Joueur commet une faute contre un officiel de match, un joueur, un remplaçant, un remplacé, un exclu adverse, un officiel d'équipe >>> se trouvant hors du terrain*

☞ *OU un remplaçant, un remplacé, un exclu, un officiel d'équipe commet une faute contre, ou interfère avec, un adversaire ou un officiel de match en dehors du terrain :*

☞ *Coup franc direct exécuté sur le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où la faute ou l'interférence a été commise*

☞ *Si la faute est passible d'un coup franc direct et si ledit point se trouve sur une des parties de la ligne de but délimitant la surface de réparation du fautif, l'arbitre accordera un penalty*



Loi 12 – Fautes et Incorrections

Reprise du jeu

Après des fautes et incorrections > Ballon en jeu

☞ *Si un joueur – situé à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain – jette un objet (y compris le ballon) sur un joueur, remplaçant, remplacé, exclu adverse, officiel d'équipe, officiel de match ou sur le ballon :*

☞ *Coup franc direct selon l'endroit où l'objet a touché ou aurait pu toucher la personne ou le ballon*

☞ *Si l'endroit est en dehors du terrain, le coup franc est exécuté sur le point de la limite la plus proche*

☞ *Si ledit point se trouve sur une des parties de la ligne de but délimitant la surface de réparation du fautif, l'arbitre accordera un penalty*



Loi 12 – Fautes et Incorrections

Reprise du jeu

Après des fautes et incorrections > Ballon en jeu

☞ **Un remplaçant, remplacé, exclu, joueur se trouvant temporairement hors du terrain, officiel d'équipe :**

- ☞ **Jette de la main ou du pied un objet sur le terrain**
- ☞ **Conséquence = interférence (avec le jeu, adversaire, officiel de match)**
- ☞ **Reprise du jeu : coup franc direct ou penalty**
 - ☞ **À l'endroit où l'objet a interféré avec le jeu ou**
 - ☞ **À l'endroit où il a touché ou aurait pu toucher l'adversaire, l'officiel de match ou le ballon**



Loi 13 – Coups francs

Infractions et Sanctions

Coup franc pour la défense dans sa SdR

☞ **Si des adversaires sont encore dans la surface et n'ont pas eu le temps de sortir = laisser jouer**

☞ **Si un adversaire est dans la SdR lors de l'exécution ou entre dans la SdR avant que le ballon ne soit en jeu et touche ou dispute le ballon avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur, le coup franc doit être retiré.**



Loi 14 - Penalty

Procédure

Temps supplémentaire pour un penalty en fin de temps réglementaire

Le penalty est terminé lorsque, après l'exécution du tir :

- Le ballon arrête de bouger
- Le ballon est hors du jeu
- Le ballon est joué par tout joueur (y compris le tireur) autre que le gardien qui défend
- L'arbitre arrête le jeu pour une faute commise par le tireur ou l'équipe du tireur

Si un défenseur ou le gardien de but commet une faute :

- Penalty raté ou repoussé = penalty à retirer



Loi 14 - Penalty

Fautes commises entre le coup de sifflet et le botté

	Résultat du penalty	
	BUT	Pas de BUT
Empiètement d'un joueur attaquant	A retirer	C.F.I.
Empiètement d'un joueur en défense	But	A retirer
Faute du gardien de but	But	A retirer + avertissement pour le gardien
Ballon botté vers l'arrière	C.F.I.	
Feinte illégale	C.F.I. et avertissement au tireur	
Mauvais tireur	C.F.I. et avertissement pour le mauvais tireur	
Gardien et tireur au même moment	C.F.I. + Avertissement au tireur	A retirer + Avertissement aux 2 joueurs



Loi 14 - Penalty

Infractions et sanctions

Après le botté vers l'avant

☞ **Ballon entre en contact avec un agent extérieur :**

☞ **Penalty à retirer**

☞ **Sauf si :**

- ☞ *Le ballon va entrer dans le but et l'interférence n'empêche pas le gardien ou un défenseur de jouer le ballon.*
- ☞ *But accordé - Coup d'envoi (même si le ballon a été touché), à moins que le ballon n'entre dans le but adverse*



Loi 16 – Coup de pied de but

2 – Infractions et sanctions

☞ **Un adversaire se trouve dans la surface de réparation lorsque le coup de pied de but est exécuté, *ou entre dans la surface de réparation avant que le ballon ne soit en jeu :***

- **Touche ou dispute le ballon avant qu'il n'ait touché un autre joueur :**
 - **Coup de pied de but à retirer**



LE QUESTIONNAIRE

Le remplissage d'un questionnaire suppose, outre une connaissance approfondie des Lois du Jeu, l'acquisition d'une technique propre à ce genre d'épreuve et d'une méthode visant à réduire le temps nécessaire à l'accomplissement du devoir.

I - Le gain de temps.

Il ne faut pas confondre vitesse et précipitation. Pour gagner du temps, l'utilisation d'abréviations autorisées est indispensable :

_AVT = avertissement	_EXC = exclusion
_BAT = balle à terre	_HJ = hors-jeu
_CFD = coup franc direct	_SDB = surface de but
_CFI = coup franc indirect	_RCC = rapport à la commission compétente
_CPB = coup de pied de but	_SDR = surface de réparation
_CPC = coup de pied de coin	_SRA = sous réserve de l'avantage
_CPR = coup de pied de réparation	_SRCP Loi 8 ou Loi 13 = sous réserve des conditions particulières de la Loi 8 ou de la Loi 13
_CSC = contre son camp	

De même, afin de répondre le plus justement possible, une lecture attentive des énoncés permet une réponse concise et précise. Enfin, si une question pose problème, il faut savoir passer immédiatement à la suivante et revenir dessus en fin de questionnaire. Savoir économiser son temps, c'est pouvoir se relire et gagner le maximum de points.

II - La technique.

Il est nécessaire d'écrire lisiblement sur le papier ce que l'on aurait fait sur le terrain ; ce qui suppose une parfaite connaissance des Lois du Jeu (la **loi XII** est primordiale).

A- La question-type : question de pratique.

- 1) Le jeu est-il arrêté ou non ?
L'équipe qui a le ballon peut-elle en tirer avantage ?
- 2) Y a-t-il un blessé ?
- 3) Faut-il une sanction administrative ?
- 4) Cette sanction a-t-elle une conséquence importante ?
- 5) Soit le ballon était **en jeu**
Soit le ballon était **hors du jeu**
- 6) Faut-il établir un rapport ?

ARRET DU JEU

SRA

Evacuation du blessé

AVT / EXC

Nouveau gardien/capitaine

SANCTION TECHNIQUE

Reprise consécutive à l'arrêt ou remise en jeu à refaire

RCC

Si SRCP Loi 8 ou 13 : donner la définition la 1^{ère} fois = sur la ligne de la SDB parallèle à la ligne de but à l'endroit le plus proche soit d'où la faute a été commise (CFI = Loi 13), soit d'où le ballon se trouvait à l'arrêt du jeu (BAT = Loi 8).

B - Les questions équivoques : plusieurs réponses possibles.

Il s'agit notamment des questions à propos des tricheries sur CPR où l'on attend toutes les réponses possibles quant à la reprise du jeu ; des questions où l'on ne précise pas si le ballon est en jeu ; des questions où l'on emploie des termes flous tels que « adversaire », « joueur » etc...

C - Les questions purement théoriques.

Il faut donner toutes les réponses ou le nombre qui est demandé : impraticabilité, ballon, pièce d'identité, remplacement, réserve pour faute technique, durée, ballon en jeu ou hors du jeu, but direct valable ou non valable, HJ, position de hors-jeu non sanctionnable, AVT, EXC, CFD, CFI.



Les Arbitres de la Finale Seniors F. Schweitzer

L'arbitre District 3 (ou Jeune Arbitre de District) peut solliciter sa candidature à l'examen District 2 en adressant une demande écrite (courrier ou courriel) au Secrétaire de sa SCA au plus tard le 15 octobre de la saison en cours.

Dans ce cas, le candidat doit satisfaire à un examen théorique et pratique.

A - CONDITIONS DE CANDIDATURE

- Etre âgé de + de 18 ans au 1^{er} mars de la saison en cours.
- Avoir été nommé District 3 ou Jeune Arbitre de District au plus tard le 1er Juin de la saison précédente
- N'avoir été l'objet d'aucune sanction dans les 12 mois précédant la candidature.
- Etre jugé apte par sa SCA
- Avoir obtenu la note de 13 / 20 sur un match de 3^{ème} Division lors d'une observation (par dérogation pour les Jeunes Arbitres de District, sur une rencontre de U19 ou de U17 Honneur ou Honneur Régional).
- Avoir participé à un stage organisé par la CDA ou une des SCA

B - EXAMEN THEORIQUE

- Les examens théoriques se dérouleront dans un lieu désigné par la CDA à une date et une heure fixées par celle-ci.
- Le candidat, régulièrement convoqué par la CDA, subit un examen écrit comportant :
 - Un questionnaire sur 10 points comportant des QCM (éventuellement des phases de jeu vidéo) et des questions ouvertes
 - Temps imparti de maxi 1 heure
 - Un devoir écrit noté sur 10 points. Temps imparti de maxi 30 minutes

Le questionnaire et le devoir écrit sont préparés par la section technique de la CDA, mis sous pli cacheté et ouvert le jour de l'examen, en présence des candidats.

La correction de l'examen théorique est assurée par la CDA

Pour être admis, le candidat doit obtenir une note supérieure ou égale à 13 points sur les 20 possibles.

C - EXAMEN PRATIQUE

Le candidat déclaré admis à l'examen théorique doit satisfaire à un examen pratique comportant l'arbitrage de deux matches de 2^{ème} Division devant un observateur de sa SCA

Le candidat doit être crédité d'une note égale ou supérieure à 13 / 20 par match sur deux rencontres

Le candidat ayant obtenu les notes exigées à l'examen pratique, est nommé « ARBITRE DISTRICT 2 » par le Comité de Direction du District, sur proposition de la CDA

Le candidat n'ayant pas obtenu les notes exigées à l'examen pratique, conserve le bénéfice de son examen théorique pour la saison suivante uniquement.

Situation des candidats « Jeune Arbitre de Ligue »

- Sera considéré comme admis par équivalence à l'examen théorique « Arbitre District 2 », le candidat JAL qui a été reçu à l'examen théorique de sélection JAL organisé par la CDA. Il devra satisfaire à l'examen pratique « Arbitre District 2 » dans les mêmes conditions que ci-dessus pour être admis et nommé « Arbitre District 2 » par le Comité de Direction du DMF, sur proposition de la CDA
- Le candidat conserve le bénéfice de son examen théorique pour la saison suivante.

D – CLASSEMENT et RÉTROGRADATION

Les arbitres District 2 sont classés dans chaque SCA. Il est établi un classement commun des arbitres District 2 et Candidats D2 qui seront observés 2 fois en 2^{ème} Division. En outre, les arbitres District 2 sont soumis aux critères de notation prévus à l'Annexe VIII.

Chaque SCA définit en fin de saison le nombre d'arbitre District 2 dont elle aura besoin la saison suivante.

Le dernier du classement établi par une SCA est rétrogradé arbitre District 3. En plus de cette descente automatique, la SCA pourra décider de descentes supplémentaires en fonction des nécessités et dans les cas suivants :

- lorsqu'il n'a pas participé deux années consécutives à un stage annuel organisé par une SCA (ou la CDA)
- en cas d'indisponibilités fréquentes.

E – TEST PHYSIQUE

1. A compter de la saison 2016/2017, les candidats District 2 ainsi que tous les District 2 déjà nommés se verront proposer le passage du test physique organisé exclusivement par la CDA tel que décrit dans la présente Annexe 11. La première session se déroulera à l'issue de l'examen théorique, le même jour. Le rattrapage est prévu avant la reprise du mois de Mars suivant.

2. Ce test n'est pas obligatoire, mais sa réussite générera un bonus de 0,50 à appliquer sur le classement commun des District 2 et candidats D2

3. La non-réussite ou la non-participation au test n'engendrera ni sanction, ni malus.

LE DÉPARTEMENT ARBITRAGE COMMUNIQUE :

FICHE D'AIDE A LA DECISION CONCERNANT LES ATTEINTES A L'INTEGRITE DES ARBITRES

Quand arrêter un match en cas d'évènements graves.. ?

➤ Vous êtes intentionnellement agressé physiquement avant ou pendant le match, (y compris à la mi-temps) par un **joueur, officiel d'équipe ou spectateur** :

- Menaces avec armes ou objets (ex : piquets de coin)
- coup de pied - coup de poing
- Crachat (délibéré, agresseur face à vous)
- Coup de tête (ou front contre front)
- Gifle ou claque - Jet d'objets vous atteignant (ex :bouteilles..etc)
- Prise à la gorge ou au cou
- Bousculade ostensiblement provoquée entraînant votre chute ou votre recul significatif sur quelques mètres
- Ballon lancé (des mains ou du pied) clairement volontairement à quelques mètres de vous et qui vous atteint.

➤ Vous êtes menacé de mort, vous ou vos proches par un **joueur ou officiel d'équipe** :

- menaces de mort : la personne est proche, face à vous, très agressive et profère des termes très violents accompagnés ou non de gestes significatifs (ex : doigts balayant la gorge...) vous menaçant gravement vous-même ou les membres de votre famille.

Exemples de termes très violents : « je vais te tuer, te crever, t'égorger, t'exploser, te casser la tête, t'enc., je t'attends après le match, on sait où tu habites (..où tu travailles..) et on va s'occuper de ta femme (ou de tes enfants.. !)....etc...

➤ Vous êtes l'objet d'insultes racistes ou discriminatoires manifestes et réitérées par un **joueur ou officiel d'équipe**

Dans ce dernier cas, si les insultes proviennent des tribunes, faites d'abord intervenir les dirigeants des clubs concernés et l'organisateur.

NE PAS ARRETER UN MATCH

- Si vous êtes bousculé complètement involontairement par un joueur qui va disputer le ballon ou qui se replace
- Si le ballon vous atteint alors que le jeu se déroule (tir « dévissé » ou placement inadapté de votre part..)
- Si vous êtes agrippé (.. accroché,.. attrapé..), par le bras ou l'épaule, sans violence ou agressivité par un joueur ou officiel d'équipe, mécontent ou énervé, qui vous reproche une décision...
- Si vous êtes « enlacé » sans violence ou agressivité
- Si vous trébuchez ou tombez en heurtant un joueur
- Si des menaces peu audibles, floues, indéterminées, évasives sont proférées par un joueur ou officiel d'équipe en vous tournant le dos ou situé non à proximité immédiate de votre personne
- Si les menaces sont le fait de spectateurs
- Si vous êtes « seulement » insulté (sauf propos racistes ou discriminatoires manifestes et réitérés)

Pour le Département Arbitrage : Merulla Vincent, Président CDA Moselle

Protocole de signalement en cas d'agression d'un officiel

Officiels = arbitres, assistants, bénévoles faisant office d'arbitre ou d'assistant, délégués, observateurs du DMF ou de la LGEF



*Le jour du
match*

CORRESPONDANTS

M. MERULLA 06 12 06 45 17
M. BARRAT 06 64 41 20 25
M. ZARBO 06 22 63 70 14
M. AULBACH 06 75 89 58 14
M. WERNET 06 62 08 54 88
M. TAESCH 06 09 92 66 34

*Le jour du match
ou
le lendemain*

AGRESSION
Match arrêté

1 **APPELER**

2 **PORTER
PLAINTE**

3 **CONSULTER
un MÉDECIN**

Suite à:

1. Brutalités,
coups intentionnels
2. Menaces de mort
caractérisées lors d'une
rencontre
3. Propos ou comportements
racistes ou discriminations

17

POLICE ou GENDARMERIE

A la brigade de gendarmerie
ou
au commissariat de police
compétent sur le territoire de
la rencontre **dès après les faits**
(dans un délai de 48 heures)

Rédiger le rapport officiel
circonstancié et objectif avec la
collaboration du référent local
diligenté.

Faire établir,
le jour même de
préférence,
un certificat médical
constatant les blessures et
précisant la durée de
l'interruption temporaire de
travail (ITT)

- Longueur : minimum 25 m (38 m pour les matches internationaux) et maximum 42 m.
- Largeur : minimum 16 mètres (20 m pour les matches internationaux) et maximum 25 mètres.

Le Futsal

Ballon (spécifique)

- Cuir ou de matière adéquate. Circonférence : 64 cm au plus et 62 cm au moins.
- Poids : 440 grammes au plus et 400 g au moins au début du match.
- Pression : entre 0.6 et 0.9 atmosphère (600-900 g/cm²) au niveau de la mer.

Nombre de joueurs

- Tout match est disputé par deux équipes composées de cinq joueurs au maximum (trois au minimum au coup d'envoi), dont l'un est le gardien de but. De même le match sera arrêté si une équipe se retrouve avec moins de trois joueurs en cours de jeu.
- Le nombre maximum de remplaçants autorisé est de sept, mais il peut être de 9 suivant les Fédérations
- Un nombre illimité de remplacements est permis durant un match.
- Un joueur qui a été remplacé peut revenir sur le terrain de jeu pour remplacer un autre joueur.
- Un remplacement peut être effectué quand le ballon est en jeu ou hors du jeu

Durée de la rencontre

- Le match se compose de deux périodes de 20 minutes chacune en temps réel ou 25 de minutes. En LLF, la durée des rencontres est variable et en fonction du nombre de matches, notamment en Coupes, où il y a plusieurs rencontres dans la même journée
- Les équipes ont la possibilité de demander une minute de temps mort lors de chaque période. Le temps mort est accordé une fois que le ballon est en possession de l'équipe qui l'a demandé et qu'il n'est plus en jeu.
- La mi-temps ne doit pas excéder 15 minutes

Arbitrage

- Il est géré par un quatuor d'arbitres.
- Un arbitre principal est désigné avant la rencontre et dispose de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du jeu. C'est toujours lui qui aura le dernier mot en cas de désaccord avec l'autre arbitre central.
- Un deuxième arbitre est désigné pour couvrir le côté du terrain opposé à celui de l'arbitre principal.
- Un troisième arbitre assiste le duo central depuis le bord du terrain et a pour principale fonction de comptabiliser les fautes des deux équipes. Un chronométrateur est, entre autres, chargé de veiller à la durée normale du match, arrêtant par exemple son chronomètre lorsque le ballon sort des limites du terrain lors d'une rencontre disputée en temps réel.
- A noter qu'en Lorraine, les rôles des 3^{ème} et 4^{ème} arbitres sont tenus en général par des membres de la Commission, à la table de marque

Cumul de fautes

- Toutes les fautes commises entraînant un coup franc direct sont cumulées.
- Jusqu'aux cinq premiers coups francs directs, l'équipe fautive peut faire dresser un mur qui doit se tenir au moins à 5 mètres du ballon.
- A compter de la sixième faute cumulée par une équipe : celle-ci n'a plus le droit de dresser un mur pour contrer le ballon. Le tireur doit botter le ballon (du second point de réparation soit à 10 m face au but adverse) avec l'intention de marquer et ne peut le passer à l'un de ses partenaires. Toutefois si un joueur commet la faute dans sa propre moitié de terrain, entre la ligne imaginaire de dix mètres et la ligne de but, mais hors de la surface de réparation, le coup franc sera exécuté depuis le second point de réparation ou à l'endroit de l'infraction selon le choix de l'équipe bénéficiant du coup franc.

Autres particularités

- La rentrée en touche et les corners s'effectuent au pied
- Les joueurs possèdent 4 secondes pour effectuer certaines remises en jeu (coup de pied de but, relance du gardien, coups francs, touches ou corners). En cas de dépassement la reprise du jeu reviendra à l'adversaire soit par un CFI ou CPB (cas du corner). Cette disposition ne s'applique pas pour le coup d'envoi, ni le coup de pied de réparation.
- Un but marqué directement sur coup d'envoi ne sera pas validé
- Sur rentrée de touche : le ballon doit être placé à l'endroit où ce dernier est sorti des limites du terrain ou tout au plus, hors du terrain à 25 cm dudit endroit

Les Référents

Cohérence dans le jeu : les fautes et les cartons

« Ce n'est pas l'injustice en soi qui nous blesse, c'est d'en être l'objet. » Ces mots de Pierre-Nicolas résument parfaitement le malaise que peut ressentir tel acteur du football qu'il soit joueur, entraîneur, dirigeant et évidemment spectateur, lorsqu'une décision qui l'affecte lui semble incohérente. L'incohérence découle souvent du fait que pour une faute la sanction disciplinaire ordonnée par l'arbitre n'est pas identique à celle donnée auparavant pour la même faute. Cette même incohérence résulte également d'un décalage certain entre une faute vénielle qui génère un carton et une faute importante qui voit son auteur nullement ou insuffisamment pénalisé. Et puis, une équipe qui commet beaucoup moins de fautes que l'équipe adverse aura beaucoup de mal à comprendre comment elle peut être autant, voire plus, punie que son adversaire. Enfin, il est totalement aberrant qu'un joueur qui commet beaucoup de fautes puisse terminer la rencontre sans la moindre sanction administrative.

L'importance d'être équitable

Un observateur neutre peut être choqué s'il est témoin, en présence de 2 fautes identiques, d'un traitement disciplinaire différent par l'arbitre, alors imaginez quel pourra être le ressenti de l'équipe qui se sent lésée par l'iniquité d'une telle décision. « A faute identique, châtement identique » tel devrait être généralement votre leitmotiv même si certains paramètres peuvent pondérer cette affirmation (nous en reparlerons plus loin). Donc à tacle irrégulier identique, sanction identique (rappel à l'ordre, avertissement ou exclusion) en fonction de la gravité de la faute, quelque soit le joueur qui l'a commise. Un joueur de l'équipe visiteuse ne doit donc pas être plus sanctionné qu'un joueur de l'équipe qui reçoit. De votre faculté à faire abstraction d'un contexte local difficile dépend en effet votre réputation et vos promotions futures, le courage constituant une qualité déterminante.

L'importance d'être logique

Combien de cartons donnés pour une langue un peu leste et contestataire par rapport à des tacles pouvant mettre en danger un adversaire ? Il est important de vous faire respecter et que l'image de l'arbitre ne soit pas bafouée, mais l'un ne doit pas aller sans l'autre. N'oubliez pas qu'une de vos tâches majeures consiste à protéger les joueurs. Nul ne pourra jamais comprendre qu'un arbitre puisse être très à cheval sur des mots prononcés sur le coup d'une colère ou d'une frustration et laxiste vis-à-vis d'un joueur qui nuit à l'intégrité d'un joueur adverse. Nul ne pourra comprendre qu'une main génère un avertissement et qu'un tacle dangereux exécuté quelques minutes après engendre un rappel à l'ordre. Il convient donc de savoir hiérarchiser les fautes et les incorrections pour être logique, cohérent et juste.

L'importance d'être rationnel

Une équipe qui commet 2 fois moins de fautes peut-elle être autant sanctionnée disciplinairement que son adversaire ? A cette question tous les acteurs répondront généralement non, même si dans l'absolu il est possible que cette équipe soit autant pénalisée, voire plus, il suffit pour cela que les rares fautes commises soient plus importantes et plus graves. Mais dans la majorité des cas, l'équipe qui commet moins de fautes doit être moins sanctionnée. Il n'est pas utile d'être matheux pour être un bon arbitre mais la rationalité impose qu'un arbitre sache évaluer si une équipe fait plus de fautes que l'autre. De ce ressenti obligatoire dépend une grande partie de la qualité de votre prestation car vous devez savoir refréner les joueurs de cette équipe pour fluidifier le jeu et pour que l'autre équipe puisse exprimer ses qualités. Ça implique rappel(s) à l'ordre et évidemment des sanctions disciplinaires pour le cas où la prévention n'aurait pas fonctionné. Ainsi, normalement, cette équipe doit être plus pénalisée que l'autre.

L'importance d'être concentré et attentif

Combien de matchs se terminent sans que l'arbitre ne se soit aperçu qu'un joueur a commis à lui seul un tiers ou la moitié des fautes de son équipe ? De votre faculté à identifier ce genre de joueur dépend la qualité de votre prestation ainsi que vos promotions futures. Ce type de joueur utile pour son équipe mais nuisible pour le football et pour vous doit être clairement identifié. Vous devez être un partenaire et un fluidifieur de jeu et pour cela juguler de manière d'abord préventive puis de façon répressive ce « serial fauteur ».

Équité, logique, rationalité et concentration sont donc des qualités qu'il vous faut déployer pour maîtriser votre match et rendre votre arbitrage lisible et homogène. Elles sont partie prenante de l'intelligence que vous devez posséder pour appliquer la lettre mais également l'esprit. Cet arbitrage « à la lettre » qui vous interdit de fermer les yeux en présence de « carrefours incontournables » (exemple de l'équipe menée 3 à 0 dont l'un de ses joueurs anéantit une occasion manifeste de marquer à la dernière minute : l'exclusion doit être OBLIGATOIRE). Cet arbitrage « dans l'esprit » qui vous permet à contrario de ne pas toujours sanctionner disciplinairement (exemple du joueur, dont l'équipe est menée au score, qui tape dans le ballon pour l'éloigner alors qu'il vient d'être signalé hors-jeu : pas d'avertissement, alors que le carton jaune est obligatoire si un joueur de l'équipe qui mène adopte le même comportement).

Un match est un événement en perpétuelle mutation en fonction en particulier de l'évolution du score, et du temps qu'il reste à jouer. La frustration peut passer très vite d'un camp à un autre en même temps que la victoire se transforme en défaite, et vous devez adapter votre arbitrage aux nouvelles conditions induites avec la COHERENCE pour recherche ultime.

LE TEMPS ADDITIONNEL

Le règlement de la loi 7 prévoit que l'arbitre se doit de récupérer les arrêts de jeu à la fin de chaque mi-temps. Il doit donc estimer le plus précisément possible le temps perdu par suite de remplacement, de transport de joueurs blessés hors du terrain, de manœuvres visant à perdre du temps ou toute autre cause « anormale ».



Car les arrêts de jeu « normaux » comme les rentrées de touche, les coups de pied de but, les coups d'envoi et les coup francs ne doivent pas donner lieu à récupération de temps, à moins bien sûr, que l'arbitre ne les trouve excessifs.

Pour aider les arbitres dans leur décompte, la DNA, dans la circulaire 7.02, leur demande d'ajouter 30 secondes pour tout remplacement normalement effectué et 1 minute pour tout examen d'un joueur blessé compte tenu de son évacuation hors du terrain. Toutefois, si un remplacement ou l'examen d'un joueur blessé excède ces durées forfaitaires, l'arbitre doit comptabiliser les temps effectifs d'arrêts de jeu.

Pour les autres causes d'arrêt de jeu « anormales » car trop longues, l'arbitre prendra soin également d'estimer le plus précisément possible leur durée afin de rajouter le temps perdu à l'issue de chaque mi-temps. Tout ce temps cumulé d'arrêts de jeu doit être communiqué à la fin de chaque période aux deux équipes pour éviter tout problème susceptible de se produire lors de ce temps additionnel. Je vous conseille, à la 45e et à la 90e minute de vous rapprocher des bancs et d'indiquer clairement par la voix et le geste le temps minimal que vous allez ajouter.

Enfin, soyez le plus juste possible dans cette évaluation, car vous êtes le garant de l'éthique sportive et qu'il n'est pas acceptable qu'une équipe qui a « joué la montre » se voit récompensée au prétexte que vous n'avez pas ajouté ce temps perdu pour l'adversaire



Les Arbitres de la Finale des U17



Les Arbitres de la Finale Féminines

L'avantage est la possibilité donnée à l'arbitre d'évaluer une situation et de juger s'il convient de laisser l'action se poursuivre par application de ce principe ou, au contraire, d'arrêter le jeu. C'est un pouvoir discrétionnaire important car l'arbitre est le seul juge en la matière pour l'apprécier. Ce faisant, il doit toujours garder à l'esprit qu'il ne doit jamais défavoriser l'équipe qui a subi la faute. Ça n'est donc pas en fonction de l'équipe fautive mais bien en fonction de l'équipe victime que l'avantage doit être apprécié.

A l'heure où il est plus qu'important de rendre lisible l'arbitrage et donc de tenter d'uniformiser les décisions, il est impossible de légiférer sur quand, dans quelles circonstances, et comment appliquer cette règle de l'avantage. Et ce pour une raison évidente : l'interprétation que l'on peut faire d'une situation est multiple et bien différente d'un arbitre à l'autre en fonction de paramètres eux aussi multiples.

Néanmoins certains principes sont à considérer obligatoirement. Quels doivent donc être les éléments à prendre en compte pour juger de la pertinence ou non de laisser l'avantage ?

La volonté et la faculté de jouer : elle est prépondérante car l'arbitre doit être un facilitateur de jeu et que la fluidité de la partie lui incombe. Si les joueurs veulent aller de l'avant en respectant le jeu et leurs adversaires, l'arbitre doit leur permettre de le faire sans hacher le jeu. Dans ce cas il devra leur laisser la possibilité de garder le ballon en jeu sans interruptions intempestives de sa part. Si au contraire l'une ou l'autre des équipes ou même les deux pratiquent un jeu dur, il faudra utiliser l'avantage avec parcimonie et au contraire sanctionner techniquement mais également disciplinairement les fautifs. De la même manière, la qualité technique des joueurs est à prendre en compte dans votre réflexion. Moins le niveau technique sera élevé, plus il faudra avoir recours au sifflet plutôt qu'à l'avantage car les joueurs victimes essayeront rarement de poursuivre leur action, préférant souvent un coup franc.

L'importance de la faute : le football moderne est caractérisé par un engagement physique bien plus important qu'auparavant. La lutte acharnée des joueurs pour s'emparer du ballon, le caractère de combat imprimé à la majeure partie des rencontres, tout cela exige de l'arbitre une direction de match irréprochable. Il doit donc chercher à intervenir dans le jeu exclusivement si cela le rend indispensable pour imposer son autorité ou pour réprimer des irrégularités graves. En d'autres termes, lorsque l'intégrité personnelle d'un joueur est en danger, l'avantage ne doit pas être laissé sauf situation franche de but.

Le sens du jeu : il n'est sûrement pas opportun d'accorder l'avantage à un défenseur placé à 80 mètres des buts adverses au prétexte qu'il parvient, malgré la faute, à transmettre le ballon à un autre défenseur. Par contre, ce même défenseur positionné à seulement 30 m des buts adverses aimerait sans doute profiter de la possibilité de profiter de l'avantage, s'il peut, dans de bonnes conditions, transmettre le ballon à un partenaire idéalement placé.

L'endroit de la faute : un avantage sera toujours plus profitable si l'équipe qui en bénéficie est en position offensive, soyez donc très prudents vis-à-vis des fautes commises dans la propre moitié de terrain de l'équipe victime. N'oubliez pas non plus qu'une ligne de but et /ou de touche constitue(nt) un adversaire potentiel de plus avec une particularité importante : en cas de sortie du ballon, le règlement ne vous autorise pas à revenir sur l'avantage. Ne prenez pas non plus de risques inconsidérés sur les fautes passibles d'un penalty. On a déjà vu des avantages laissés au lieu de siffler la faute suprême et l'attaquant envoyer le ballon dans les nuages, empêchant tout retour pour l'arbitre.

La gestion de la rencontre : l'avantage ne doit pas laisser dégénérer le jeu. L'arbitre commet une erreur lorsqu'il cherche à appliquer cette règle dans tous les cas. Si son application devient mécanique, elle perd son but et son utilité, risque d'énervier les joueurs et laisse croire que l'arbitre est indulgent envers les fautifs ou bien qu'il favorise une équipe au détriment de l'autre. Il est aussi dans un match des moments où il vaut mieux arrêter le jeu plutôt que le laisser se poursuivre comme : le début de chaque mi-temps (où il est important d'imposer son autorité), lorsqu'un but a été marqué (où il vaut mieux « serrer les boulons »), et lorsqu'un incident grave est intervenu (pour éviter l'embrasement).

L'art de l'arbitre consiste à imposer son arbitrage de telle façon que les décisions ne puissent pas rencontrer de contradiction, d'où la possibilité aisée d'user de l'avantage. Sans autorité, l'arbitre ne pourra jamais utiliser cette règle. Un arbitre ne doit jamais laisser dégénérer le jeu par son application or il arrive souvent qu'à la question « Pourquoi n'as-tu pas sifflé ce tacle dangereux ? », il réponde : « Parce que j'ai laissé l'avantage ! ». Une telle réponse marque une absence criante de personnalité car l'arbitre doit, à l'issue de l'action en question, revenir sur la sanction disciplinaire qui s'imposait. Un avantage ne doit donc jamais être prétexte à « fermer les yeux ».

Depuis une bonne vingtaine d'années, le règlement permet, contrairement à ce qui se passait avant, de revenir sur un avantage qui ne profite pas dans un délai de 2 à 3 secondes. Votre tâche s'est donc considérablement facilitée : vous évaluez la situation, vous laissez l'avantage et vous revenez si celui-ci ne profite pas dans le délai imparti. Encore faut-il que cet avantage ait été clairement indiqué tant par la voix que par le geste. Or, on voit souvent des arbitres revenir sur des avantages qu'ils n'ont pas manifestés, ce que ne peuvent donc pas comprendre acteurs, spectateurs, et observateurs. Je vous disais tout à l'heure qu'il fallait que l'arbitrage soit lisible alors n'oubliez jamais d'indiquer l'avantage que vous accordez. Pour cela, criez « Jouez avantage ! » et placez vos 2 bras devant vous à l'horizontale pendant quelques secondes. De cette façon, vous serez vus et entendus et surtout....crédibles.

Contrairement à une idée fort répandue, l'avantage ne doit pas être subordonné à une quelconque réussite. En d'autres termes, si vous laissez l'avantage à un joueur qui, par la suite, rate son tir, il ne faut pas revenir sur la faute et siffler un coup franc pour ce joueur. Il a profité de l'avantage que vous lui avez laissé et vous ne pouvez pas y revenir au prétexte qu'il n'ait pas réussi à marquer.

Enfin, pour appliquer au mieux ce principe qui magnifie l'arbitrage, il est primordial de ne pas arbitrer le sifflet à la bouche. Dans ce cas, dès détection d'une faute, l'arbitre a tendance à siffler immédiatement. Par contre, lorsque le sifflet est placé dans la main, le temps de l'amener à la bouche offre un délai de réflexion supplémentaire sur l'opportunité ou non de laisser l'avantage.

Les Arbitres de la Finale des U18 Réserves



Les Arbitres de la Finale des U19

Mais M. l'arbitre pourquoi vous mettez un carton rouge la faute est dans la surface ça n'existe plus la double peine. Eh oui chers téléspectateurs le joueur est simplement averti car il a fait la faute en jouant le ballon.

Voici deux exemples de phrases que l'on a tous pu entendre sur les terrains ou devant notre télé. Laquelle est correcte, laquelle ne l'est pas ? Pour tout savoir voici la réponse ci-dessous.

Pendant de très nombreuses années les acteurs du football ont reproché aux arbitres de « tuer des matchs » et de ne pas faire preuve de psychologie lorsque ces derniers brandissaient à juste titre des cartons rouges à ce fameux dernier défenseur. Qui est-il d'ailleurs celui-là, est-ce un mythe ou la réalité ?

Ce que le commun des amateurs du football appelle la faute du dernier défenseur, nous le dénommons nous arbitre « faute qui anéantit une occasion nette de but ». Le fait d'être le dernier défenseur n'est pas synonyme d'exclusion. L'arbitre doit en une fraction de seconde au moment de la faute prendre une photo mentale de la situation et l'analyser.

En effet plusieurs critères le guident dans sa prise de décision, afin de qualifier une action de but prometteuse synonyme d'avertissement ou manifeste qui vaut une exclusion :

- Le nombre de défenseurs et leurs positions par rapport au lieu de la faute. C'est dans cet aspect que revient cette notion très subjective de dernier défenseur. En effet si le fautif n'a aucun partenaire en mesure d'intervenir pour freiner la progression de l'attaquant au moment où il commet la faute il y a de forte probabilité que l'analyse de l'arbitre tende à définir cette action comme manifeste de but. Fort heureusement pour le football, ce critère n'est pas exclusif dans la prise de décision.

- La distance entre le lieu de la faute et le but adverse est un autre paramètre primordial qui doit guider la décision de l'arbitre. En effet plus la victime est proche du but adverse plus la probabilité qu'elle puisse marquer est élevée.

- Le sens du jeu si l'attaquant a une course qui le fait progresser dans l'axe du terrain et donc qui le rapproche du but adverse, l'action a plus de chance d'aboutir à un but, que dans le cas où le joueur se situe à proximité des lignes de touche par exemple.

- Tous les critères précédents peuvent amener l'arbitre à considérer que la faute annihile une chance réelle de marquer sans pour autant que le joueur ne soit exclu. En effet il existe un dernier critère qui est savoir si la victime de la faute avait la possibilité de récupérer le ballon ou de le jouer. C'est seulement à partir du moment où ces paramètres apparaissent nettement à l'arbitre qu'il pourra exclure un défenseur qui a stoppé une chance réelle de marquer.

Du moins jusqu'à la saison dernière

En effet, depuis le mois de juillet 2016, des changements sont intervenus

Cela concerne uniquement les fautes commises dans les surfaces de réparation et amenant des pénaltys. Pour celles commises en dehors de ces zones de vérité, les analyses précédentes sont toujours d'actualité. Désormais, dans les surfaces, lors de fautes anéantissant une occasion nette de but, l'arbitre devra avertir le fautif, s'il a tenté de jouer le ballon avec une partie de son corps autorisée par les lois du jeu. Dans toutes les autres situations (tenir, tirer ou pousser, aucune possibilité de jouer le ballon ...), le joueur fautif sera toujours exclu.

Il en est de même pour le gardien dont l'arbitre devra apprécier « l'intention de jouer ou non le ballon » en présentant soit un carton jaune, soit un carton rouge. Il est évident que cela peut modifier considérablement le « sort » d'une rencontre, et sollicite intensément la réflexion de l'arbitre.

Pour ce dernier, la difficulté consiste à emmagasiner instantanément l'ensemble des informations nécessaires à sa prise de décisions ; cette photographie mentale est primordiale. C'est pour cela que l'arbitre doit essayer d'anticiper les fautes, de les sentir afin de relever des indices en amont. Ainsi, quand il siffle, il a toutes les cartes en main pour prendre la bonne décision et directement brandir le carton adéquat, sans se laisser parasiter par des événements extérieurs qui peuvent brouiller sa photographie mentale, comme la contestation immédiate des partenaires du fautif tentant de minimiser la situation.

Il est évident que l'arbitre doit être en parfaite condition physique et être extrêmement concentré à n'importe quel moment de la partie afin d'avoir la lucidité nécessaire à l'analyse cruciale de la situation.

Cette modification est un tournant dans lois du jeu qui régissent le football, et nous vous invitons d'ores et déjà à être très attentif car dès le 1^{er} juillet 2017 des nouvelles directives vont être apportées à ce nouveau point de règlement.

L'arbitre est le sportif qui veille à l'application des lois du jeu et surtout à la sécurité des joueurs. Ce dernier point est primordial ; c'est pour cela que l'arbitre et ses assistants doivent être extrêmement vigilants lorsqu'ils se retrouvent confrontés face à des situations impliquant la santé des joueurs.

Dans le football moderne, le jeu est plus rapide, les contacts entre les joueurs sont plus intenses, les manœuvres visant à perdre du temps à cause de l'importance des résultats sont plus fréquentes ce qui doit alerter les arbitres et les inciter à faire preuve d'une vigilance accrue. C'est pour cela que la gestion des joueurs blessés est des plus importantes.

La loi 5 confère à l'arbitre le pouvoir d'arrêter ou non la partie lorsqu'un joueur se trouve au sol. Si l'homme en noir estime que le joueur n'est que très légèrement blessé le jeu ne devra pas être stoppé. En revanche si le directeur de jeu perçoit qu'un des acteurs est blessé il interrompra la partie.

L'arbitre et ses assistants devront être très vigilants notamment quand un défenseur blessé est au sol dans sa surface de réparation car il fait toujours partie du jeu et peut couvrir un attaquant dans des situations de hors-jeu.

Les lois du jeu nous disent, de manière générale, qu'un joueur n'a pas le droit d'être soigné sur le terrain ; néanmoins l'arbitre ne s'opposera pas à la pulvérisation très rapide de bombe. Le joueur devra ensuite quitter l'aire de jeu et pourra n'y revenir qu'une fois le jeu repris après y avoir été invité d'un geste par l'arbitre, hormis dans le cas de blessure avec saignement. Dans ce cas précis, l'arbitre, à un arrêt de jeu, ou son arbitre assistant, devra contrôler que l'hémorragie se soit stoppée. Dans tous les cas seul l'arbitre peut autoriser un joueur à reprendre part au jeu.

Néanmoins il existe quelques cas particuliers pour lesquels un blessé pourra être soigné sur le terrain et y rester :

– si la victime est un gardien de but, étant donné qu'un match ne peut avoir lieu sans ce dernier, il sera soigné et demeurera sur le terrain à l'issue des soins.

– Dans le cas où deux partenaires se télescopent, ils pourront recevoir de l'assistance sur l'aire de jeu et y rester à condition que la durée des soins soit la même pour les deux joueurs. Si l'un des deux partenaires nécessite plus de soins, il devra quitter le terrain.

– Lors d'un contact entre un gardien de but et un attaquant, le premier comme nous l'avons vu précédemment, sera soigné sur le terrain. Quant au second protagoniste, il pourra être, dans ce cas soigné sur la pelouse et aura l'opportunité d'y demeurer si ces soins ont la même durée que ceux du portier. Dans le cas contraire, l'arbitre ne pourra pas retarder la reprise du jeu et demandera à l'attaquant de quitter le terrain.

– Depuis cette année une nouveauté est apparue dans les situations où un joueur nécessite des soins suite à une faute commise par un adversaire qui est averti ou exclu suite à son geste. Si les soins de la victime ne sont pas trop longs et ne retardent pas la reprise du jeu, elle pourra rester sur le terrain car il était injuste que l'équipe fautive profite d'une supériorité numérique. Dans le cas contraire si la victime nécessite de plus amples soins, elle devra quitter le terrain.

– Le dernier cas, et non le moindre, est celui où l'arbitre est confronté à une blessure grave comme une commotion, une langue avalée, par exemple. Dans ces situations, l'arbitre devra garder son calme et veiller à ce que la victime ne soit que très peu déplacée en attendant l'arrivée des secours. Pour rappel il n'y a pas de délais maximum d'interruption de la partie dans le cadre de joueur blessé. L'arbitre devra tenir compte de l'état psychologique des joueurs, du score et du temps qu'il reste à jouer afin de décider d'arrêter le match ou de le poursuivre.

La gestion des joueurs blessés, compte tenu des différents cas de figure possibles, est très délicate à gérer pour l'arbitre.

Il ne doit en aucun cas déroger à sa mission principale, à savoir veiller à la sécurité des joueurs, mais entre une blessure réelle et une simulation, rien n'est vraiment simple, hélas

L'échauffement des remplaçants

Dans nos championnats de Ligue, le règlement précise que chaque équipe peut porter sur la feuille de match 3 remplaçants au maximum et qu'elle peut évidemment tous les utiliser. Quelques minutes avant de procéder à un remplacement, l'entraîneur demande à l'un de ses remplaçants ou à deux ou aux trois de partir s'échauffer.

Ce cérémonial se produit très souvent en raison des changements permanents utilisés en Lorraine sur toutes les compétitions à l'exception de la DH. Le ou les joueurs qui partent à l'échauffement doivent porter des couleurs (généralement une chasuble) qui les différencient des joueurs qui disputent la rencontre au même moment.

Mais où peuvent-ils s'échauffer ?

Jamais en face d'un arbitre assistant mais de préférence à 2 endroits précis :

- Derrière leur propre gardien de but (et donc pas les remplaçants des 2 équipes derrière le même gardien de but)
- Ou derrière l'arbitre assistant n°1 (celui qui est du côté des bancs)

Ces recommandations émanent de la circulaire 5.18 qui explique le rôle du 4^e officiel. Dans nos championnats amateurs sans 4^e officiel, il appartient donc à l'arbitre assistant n°1 de renseigner les entraîneurs des 2 bancs du lieu prévu pour l'échauffement.

A 1 heure du coup d'envoi, au moment de visiter le terrain, je conseille à l'arbitre de demander au référent en arbitrage ou au délégué du club visité quel est le meilleur emplacement pour procéder à l'échauffement des remplaçants pendant le match. En fonction de la configuration de l'aire de jeu, des habitudes locales acquises, des paramètres ponctuels (état de la pelouse derrière le but et derrière l'arbitre assistant n°1), votre interlocuteur vous apportera une réponse presque toujours fiable. Aussi, vous n'aurez pas à vous poser la question pendant le match.

Chaque stade possède ses propres spécificités et l'arbitre ne doit normalement pas imposer ses vues sur le lieu de l'échauffement prévu par le club local, à moins par exemple que l'endroit préconisé place les remplaçants du club visiteur en situation pénible (face à des supporters hostiles).

En règle générale donc, l'arbitre doit faire confiance aux préconisations du club visité, mais il doit conserver son libre arbitre s'il estime que le choix d'un autre endroit serait plus judicieux. La décision finale n'appartient qu'à lui et à lui seul.

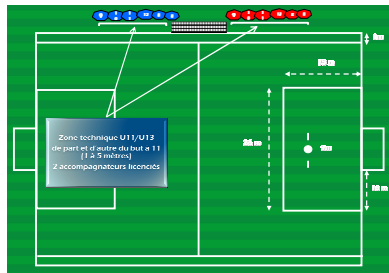




MODIFICATION DES EFFECTIFS DE PRATIQUE Pour les U13

Le Football à 8 Catégories U13

Les principales Lois
du Jeu :
pages 372 à 378
« Le Football et ses
Règles »



Loi II : le Ballon

- Utilisation d'un ballon n° 4

- Rappel :
 - Convenablement gonflé
 - Circonférence 63.5 à 66 cm

Loi III : Nombre de Joueurs

- 8 joueurs dont 1 gardien de but
- 4 remplaçants maximum
- Remplacement permanent : mais changement à un arrêt de jeu et avec l'accord de l'arbitre
- Si moins de 6 joueurs : forfait



Lois communes au Football à 11

- Loi IV : l'Équipement
- Loi V : l'Arbitre
- Loi IX : Ballon en jeu ou hors du jeu
- Loi X : But marqué
- Loi XV : Rentrée de touche
 - faite à l'identique du football à 11



ADAPTATION DE L'ARBITRAGE DANS LES RENCONTRES U13

Loi VI : les Assistants

Arbitrage à la touche par les joueurs
(si possible) ou par défaut par un jeune présent ou
un adulte volontaire

Pause « COACHING »

Une pause coaching de 2 minutes
à la moitié de chaque période
signalée par l'arbitre qui gère le temps



Loi VII : Durée de la Partie

- Variable en fonction de la compétition : tournois ou matches uniques, finales départementales, régionales...
- Pour les U13 : durée de la partie 2X30 min
- Une mi-temps de 10 minutes entre les deux périodes pour les deux catégories



Loi VIII : le Coup d'Envoi

- Les joueurs de l'équipe adverse se tiennent à au moins 6 m du ballon avant que le coup d'envoi soit donné
- Un but ne peut être marqué directement sur Coup d'envoi

Loi XI : le Hors Jeu

- La règle du hors jeu est appliquée à partir de la ligne médiane pour les U13

Comme pour le football à 11



ADAPTATION DE L'ARBITRAGE DANS LES RENCONTRES U13

- Suppression du coup de pied de pénalité,
- Existence des coups francs indirects,
- Mise en place de la surface de réparation,
- dégagement « volée » ou « ½ volée » par le gardien interdit,
- règle de la passe au gardien identique au football à 11



Loi XII : Fautes et Comportements Antisportifs

- ⇒ Le gardien du but dans la zone des 13 mètres n'est plus autorisé à prendre le ballon des mains sur une passe du pied de son partenaire.
- ⇒ CFI perpendiculairement à l'endroit de la faute sur la ligne des 13m



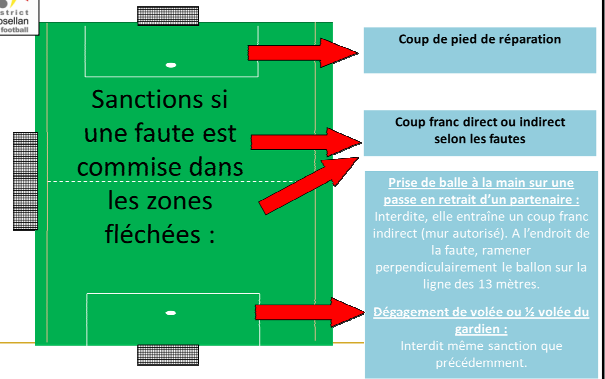
Loi XII : Fautes et Comportements Antisportifs

Lorsque le gardien de but est en possession du ballon dans les mains, le dégagement du gardien de but ne pourra pas se faire de volée ou de demi-volée.

- Sur les prises de balle à la main, seules sont autorisées les relances à la main ou les relances au pied avec ballon au sol
- Sont exclus les dégagements de volée ou de demi-volée
- un CFI à 13 mètres avec mur sera accordé à l'équipe adverse (en face de l'endroit où le gardien a dégagé de volée ou de demi-volée).

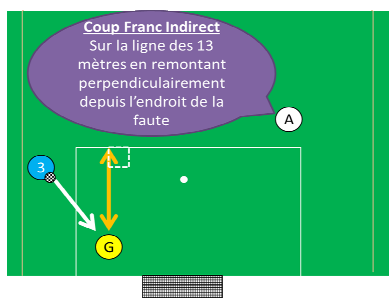


ADAPTATION DES RÈGLES DU JEU - FAUTES ET INCORRECTIONS POUR LES U13



ADAPTATION DES RÈGLES DU JEU - FAUTES ET INCORRECTIONS POUR LES U13

Coup Franc Indirect sur faute du gardien



Loi XIV : le Coup de Pied de Réparation

- Il est tiré à 9 m du but
- Il sanctionne toute faute commise dans la **surface de réparation uniquement**
- Il est tiré sans mur et face au but

Loi XVI : le Coup de Pied de But

- Le ballon est placé devant le but
- Le ballon doit être arrêté
- À 1 mètre à droite **ou** à gauche du point de réparation

Loi XVII : le Coup de Pied de Coin

- Le corner est tiré à l'angle du terrain
- Les adversaires ne pouvant s'approcher à moins de 6m

L'utilisation du Remplacement Permanent – Une réponse intelligente à l'exclusion temporaire !

L'utilisation du remplacement permanent est une faculté octroyée à tous les clubs de permettre à un joueur déjà remplacé, de revenir sur le terrain (règlements généraux de la ligue lorraine de football § 3.3.2.1), en division d'honneur séniors et en finale de la coupe de Lorraine, depuis 2017/2018

Ce dispositif est largement utilisé par les entraîneurs pour permettre à un bon joueur de « souffler » quelques minutes avant de retrouver sa place, et beaucoup plus souvent, pour « casser » le rythme, notamment en seconde période, ou chercher ainsi à gagner du temps. J'ai pu ainsi assister à une rencontre où pendant le temps additionnel, 3 changements furent effectués par la même équipe, dans un laps de temps très court, prolongeant ainsi encore la partie de 90 secondes au grand étonnement de son capitaine.

« L'exclusion temporaire est une sanction administrative décidée et notifiée par l'arbitre à un joueur pour une durée de 10' ». Elle fait partie des pouvoirs discrétionnaires de ce premier, ne peut être appliquée qu'une seule fois au même joueur, avant ou après un avertissement. Cette sanction, non purgée à la mi-temps, se poursuit en seconde période ; si cela se produisait à la fin du temps réglementaire d'une rencontre nécessitant les tirs au but, le joueur ne serait pas autorisé à participer à cette séance (article 10). Elle concerne tous les niveaux, sauf ceux cités ci-dessus, et ceux gérés directement par la FFF, (compétitions et coupes nationales), et ne s'applique pas au foot réduit ni au futsal.

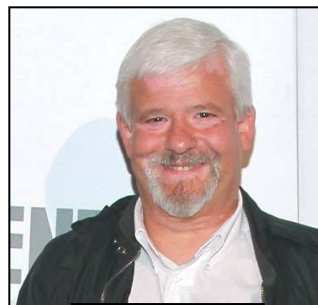
En règle générale, les arbitres n'utilisent que parcimonieusement cette procédure, qui permet tout de même de calmer les esprits parfois surchauffés, et de limiter les contestations émanant de joueurs qui ont perdu une grande partie de leur self contrôle. Ce dispositif, qui prive une équipe d'un joueur pendant 10', est souvent très efficace et permet à l'arbitre de retrouver plus de sérénité sur le terrain. De plus, le joueur concerné a souvent eu largement le temps de s'apaiser.

On voit bien que l'utilisation intelligente du remplacement permanent permettrait d'éviter l'amputation d'une équipe, à condition toutefois que la personne chargée de sa gestion connaisse très bien ses joueurs, intervienne à temps, et ait assez de maîtrise et de calme pour juger sainement la situation. Il est certain que « les bancs agités » influent négativement sur le comportement des joueurs, et dans ces conditions, il est difficile de reprocher à ceux-ci de perdre eux aussi la capacité d'analyser correctement une situation ou un fait de jeu. Vaut-il mieux que l'arbitre s'en charge ?!

Connaissez-vous les Présidents de la CDA et des SCA ?



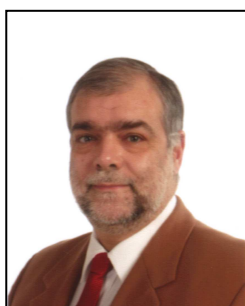
A. ZARBO
SCA Forbach



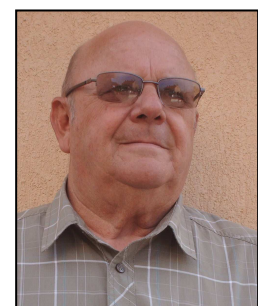
V. MERULLA
CDA Moselle



J. BESANCON
SCA Hayange



F. AULBACH
SCA Metz



JC SCHELY
SCA Sarrebourg

LA BALLE A TERRE

Le règlement dit qu'une balle à terre est une manière de reprendre le jeu après que l'arbitre a momentanément dû interrompre le jeu pour une quelconque raison non mentionnée dans les Lois du Jeu. C'est le cas, lorsque, par exemple, un second ballon se retrouve dans une zone proche de celle du premier, ou lorsqu'un corps étranger pénètre sur la pelouse sans y avoir été invité par l'arbitre (spectateur, ramasseur de balle, soigneur, etc...), ou bien encore lorsqu'un joueur reste couché sur la pelouse suite à une blessure que le directeur de jeu estime sérieuse.

L'arbitre interrompt alors la partie, s'assure de la sortie de l'élément qui a entraîné l'arrêt, prend le ballon en mains, et le laisse tomber à terre à l'endroit où celui-ci se trouvait au moment de l'interruption du jeu.



Vous l'aurez remarqué, le règlement ne demande pas la présence de quelques joueurs que ce soient pour effectuer une balle à terre, exit donc le bon vieux « entre deux » qu'on entend encore et toujours à tort sur et autour des pelouses. L'arbitre remet donc le ballon en jeu à l'endroit où celui-ci se trouvait au moment de l'arrêt, sauf s'il était dans une surface de but. Dans ce cas, la balle à terre sera jouée sur la ligne de cette surface de but parallèle à la ligne de but au point le plus proche de l'endroit où le ballon se trouvait au moment de l'arrêt de jeu.

Inutile de vous dire qu'il vaut mieux ne pas en arriver là et attendre quelques secondes avant d'interrompre la partie, juste le temps pour ce ballon de quitter la surface de but, voire même la surface de réparation. On n'est jamais trop prudent, car je vous laisse imaginer une balle à terre chèrement disputée par des joueurs des deux camps sur la ligne d'une surface de but ! Appliquer le règlement n'empêche pas d'être malin.

Dans le même ordre d'idée, et pour éviter tout désagrément, assurez-vous toujours (dans la mesure du possible) que la balle à terre soit jouée sans risque de conflit. Effectuez-là de manière à donner le ballon à l'équipe qui ne le possédait pas au moment de l'arrêt, en précisant comment vous aimeriez que cette reprise du jeu soit faite. C'est en effet le moment de bien communiquer et d'être certain que le joueur qui va jouer en premier le ballon le redonnera à l'équipe adverse de manière réellement fairplay et sportive. On voit encore trop de longs ballons dégagés en touche près du poteau de corner adverse et un pressing haut organisé dès la remise en touche effectuée. Avec une communication digne de ce nom, on peut raisonnablement espérer que le joueur comprendra.

N'oubliez pas que la balle à terre doit être rejouée si le ballon a été touché par un joueur avant qu'il ait touché le sol ou s'il quitte le terrain de jeu après avoir rebondi sans qu'un joueur ne l'ait touché. Sachez également qu'un but ne peut pas être marqué directement sur balle à terre par le joueur qui botte le ballon. Un coup de pied de but sera accordé s'il marque dans le but adverse, un corner s'il inscrit un but contre son camp. **Par contre, s'il effectue un contrôle et qu'il tire au but juste après, le but ne sera pas validé qu'il ait été marqué pour ou contre son camp. Il faut que 2 joueurs aient eu un contact avec le ballon.**

A la lecture de tout ce qui précède, il apparaît que la balle à terre n'est pas un événement anodin dans un match et parce qu'elle peut être source de conflit il convient de l'appréhender de façon intelligente en anticipant les problèmes éventuels qu'elle peut générer. Il faut donc la gérer avec un sens de la communication et un pouvoir de persuasion aiguisés.

Voilà une question qui soulève fréquemment de nombreuses réactions et où les avis divergent, bien souvent, par manque de connaissance des critères de jugement, ou au contraire par une trop grande « intellectualisation » de ces derniers : Explications :

L'élément premier à identifier est sans aucun doute la possession de balle. Le joueur victime de la faute avait-il le contrôle du ballon, autrement dit se trouvait-il à distance de jeu de la balle de manière à pouvoir la jouer à tout moment ?

La réponse à cette question est déterminante car si le joueur n'avait pas le contrôle du ballon ou n'était pas en mesure de le jouer, nous ne pouvons parler d'anéantissement d'une occasion nette de but. Par exemple, un joueur attaquant déborde et centre en direction d'un partenaire seul au point de penalty. Ce dernier saute pour tenter de frapper le ballon de la tête mais trop court, le ballon lui passe un bon mètre au dessus. Si un défenseur, en retard, fait faute sur l'avant centre, quoi qu'il arrive nous ne pourrions parler d'anéantissement d'une occasion nette de but car l'attaquant n'a jamais été en mesure de contrôler ou de jouer le ballon.

En revanche, dans le cas contraire, où un joueur attaquant a le contrôle du ballon ou est à distance de le jouer, nous pouvons envisager de parler d'anéantissement...si les questions suivantes sont posées :

- A quelle distance du but adverse se trouve l'attaquant qui a subi la faute ? plus il sera proche du but adverse plus la notion d'occasion nette de but aura de sens.
- Se dirigeait-il vers le but adverse ? S'il était dos au but adverse ou de face mais en direction d'une ligne de touche ou d'un poteau de coin alors il y a moins de chance de se trouver dans le cas d'une occasion nette de but. Par contre si son déplacement était orienté vers les filets adverses, la sanction suprême est à envisager.
- Des défenseurs étaient-ils encore en mesure d'intervenir pour gêner l'attaquant ? Si non, très probable d'être dans le cas d'une occasion nette de but.
- La faute a-t-elle été commise par le gardien de but ? Si oui, la thèse de l'anéantissement d'une occasion de but prend là aussi de l'épaisseur.

Lorsque de nombreux paramètres entrent en jeu dans la prise de décision, 3 cas peuvent se présenter à l'arbitre :

1 = les réponses aux questions précédentes vont toutes dans le sens de l'anéantissement : dans ce cas la décision est unanime : carton rouge pour le fautif.

2 = les réponses aux questions précédentes vont toutes dans le sens opposé à l'anéantissement : dans ce cas la décision est également claire : pas d'exclusion du défenseur.

Lors de ces 2 premiers cas, il s'agit d'une décision « black or white », ce qui signifie que l'arbitre n'a normalement aucune difficulté à trouver la réponse appropriée. En revanche, il peut parfois se produire le cas n°3, à savoir :

3 = les réponses aux questions précédentes ne vont pas toutes dans le sens de l'anéantissement.

Dans ce cas, rentre en compte la notion d'interprétation et de lecture fine de la situation pour prendre la bonne décision. Prenons un exemple : un attaquant en possession du ballon subit une faute alors qu'il se trouvait au niveau de la ligne médiane : peut-être que l'attaquant n'était pas proche du but adverse (critère non favorable à l'anéantissement), que le gardien n'était pas le responsable de la faute et qu'il se trouvait encore dans ses buts, mais l'avant centre était lancé avec le ballon vers le but adverse sans qu'aucun défenseur ne soit en mesure de faire obstacle à son

évolution (critères favorables à l'anéantissement), au moment où le fautif lui a fait un croc en jambe.

Dans ce cas de figure, bien que tous les critères ne soient pas réunis, l'arbitre devra exclure le fautif pour anéantissement d'une occasion nette de but, alors que dans d'autres cas de figure il sanctionnera l'arrêt d'une attaque prometteuse.

Par conséquent, l'analyse de ces critères n'est pas toujours « parlante » ce qui signifie que raisonner en se posant les précédentes questions n'est pas un gage de résultat correct. Cette méthode d'analyse n'est donc pas à prioriser, d'autant plus que se poser 4 questions prend du temps...et que l'arbitre ne dispose que d'une à deux secondes pour décider !

La solution ?? Ne se poser qu'une seule question : « l'attaquant est-il en position pour aller marquer ? » et surtout ANTICIPER la réponse !!

J'entends par là que l'arbitre doit sentir le jeu et donc essayer d'anticiper ce qui peut (ou ce qui va) se produire. Ainsi, quand je vois par exemple un attaquant partir balle aux pieds en direction du but adverse, je dois me répéter « dans ma tête » s'il y a faute maintenant sur lui c'est jaune, jaune, jaune, toujours jaune, jaune, (et alors qu'il vient de dribbler le dernier défenseur pouvant lui faire obstacle) maintenant rouge, rouge, rouge...hop faute du défenseur : coup de sifflet et carton rouge...sans aucune hésitation !

Avec ce type de raisonnement, à coup sûr vous réduirez les chances de vous tromper sur la couleur du carton, car dans bien des cas, au moment où la faute est commise, il y a anéantissement mais le temps que l'arbitre porte le sifflet à la bouche et termine son long coup de sifflet (car long et strident dans ce cas de figure puisque faute importante), une à deux secondes se sont écoulées. Or en moyenne c'est le temps nécessaire pour un joueur pour parcourir 10m ce qui fait que quand on « prend la photo » de la situation après son coup de sifflet, on va trouver un ou plusieurs défenseurs derrière l'attaquant et donc on jugera qu'il n'y avait pas occasion nette de but...à tort, car si l'on avait pris la photo au moment de la faute (quand dans notre tête on se répétait rouge, rouge, rouge), on se serait rendu compte que l'attaquant était seul en direction du but adverse.

La clé c'est donc d'anticiper...pour ne pas subir la situation, pour éviter de se poser trop de questions, de laisser penser aux joueurs que l'on a un doute, de ne plus s'y retrouver, et de se faire contester.

Retenez donc que pour bien détecter un anéantissement il faut l'anticiper.

Les Arbitres de la
Finale U18
Féminines

